

Aula 002

27 de fevereiro de 2024

Profissões: UX Design e UI Design

- Não adianta um software funcionar e ninguém saber operar
 - “Se eu entrar no seu aplicativo e não souber o que fazer em 5 segundos você tem um problema” desconhecido

UX Design

- User Experience Design/Design de experiência de usuário
- Busca melhorias para experiência do usuário
- Tem que entender do mercado e da empresa
 - Como?
 - Por que?
 - Propor melhorias das plataformas digitais e relacionamento cliente-empresa

O que é a UX?

O material a seguir é uma adaptação do treinamento “Fundamentos da experiência do usuário e design thinking” da microsoft <<https://learn.microsoft.com/en-us/training/modules/ux-design/>>

Em sua essência, experiência do usuário (UX) é qual a **sensação dada por um produto para o usuário enquanto ele interage com o produto**. Isso se refere à experiência completa, desde da primeira exposição do usuário ao produto até a última. Independentemente de ser uma experiência positiva ou negativa para o usuário, a experiência do usuário é reconhecer as várias necessidades dos usuários e como atendê-las. Uma experiência do usuário bem pensada e planejada cria um ambiente amigável para que os usuários atendam às suas necessidades de forma simples e sem complicações. O design de UX demonstra uma compreensão completa do usuário.

Veja alguns dos fatores que influenciam a Experiência do Usuário:

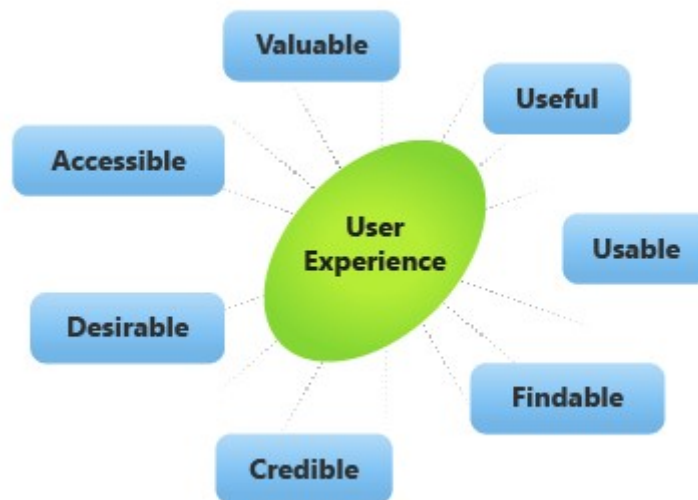


Imagem encontrada em: <<https://learn.microsoft.com/pt-br/training/startup/ux-design/media/user-experience-chart.png>>

Você deseja usar um equilíbrio dos fatores mencionados acima para gerar uma experiência de usuário de qualidade. Vamos nos aprofundar:

Valorização/Valuable: Acima de tudo, o produto deve oferecer valor. Ao ter valor em mente, você está confirmando que há uma necessidade e mercado para o que você está construindo e que provavelmente haverá sucesso para o produto no referido mercado.

Praticidade/Useful: Do ponto de vista do usuário, a pergunta em mente é "Qual é a finalidade deste produto?" Embora seja subjetivo se o seu produto é útil para o usuário, você ainda deseja entregar um produto que seja altamente importante em comparação com seus concorrentes.

Funcional/Usable: A funcionalidade indica o grau de eficiência e eficácia de um produto para o usuário. Do ponto de vista de um fundador, você deseja criar uma solução com seus usuários atingindo sua meta final em mente.

Localizável/Findable: Na era da mídia digital e da disponibilidade abundante de informações, é imprescindível que seu produto seja fácil de encontrar. O conteúdo deve estar prontamente disponível para ser localizado também. Em outras palavras, se os usuários não encontrarem o produto, será significativamente mais difícil comprar e usar o produto.

Confiável/Credible: Seja por meio de propaganda boca a boca, afiliação ou avaliações, os usuários querem poder confirmar que seu produto não apenas funcionará para eles, mas que funcionará de forma eficaz. Você ganha a confiança dos usuários

quando consegue entregar um produto significativo baseado na honestidade e nas melhores intenções para o usuário.

Desejável/Desirable: Como há uma infinidade de soluções e produtos no mercado, é imperativo que você se diferencie dos demais. Quando se trata de design e de experiência do usuário, é importante dedicar tempo e esforço às partes mais auxiliares do seu produto, como a identidade visual, os ativos e a estética geral. Simplificando: quanto mais desejável for o produto, mais inclinado o usuário estará a defender o seu produto.

Acessível/Accessible: Em um mundo de design perfeito, todos os produtos teriam uma experiência capaz de incluir pessoas de todas as esferas da vida. Você não deseja negligenciar a acessibilidade na experiência do usuário. Acessibilidade em termos de experiência do usuário significa que a experiência do usuário é estendida a usuários com uma variedade de habilidades, incluindo - mas não se limitando a - aqueles com deficiências.

O que é o design thinking?

Design thinking não é uma profissão, mas práticas que fazem partes do UX design.

A experiência do usuário e o design thinking estão intimamente relacionados. Design thinking é um processo criativo de solução de problemas que envolve entender as necessidades do usuário, explorar soluções e testar ideias para criar produtos e serviços inovadores. UX é a prática de projetar produtos e serviços que sejam fáceis de usar e proporcionem uma experiência positiva para os usuários. O design thinking é uma parte importante da UX, pois ajuda a garantir que os produtos e serviços sejam projetados com o usuário em mente.

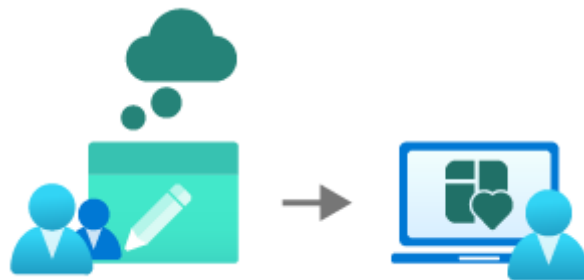
Fatores-chave do design thinking

O design thinking é frequentemente usado como uma estrutura para o design de UX, pois ajuda os designers a entender as necessidades do usuário e desenvolver soluções que atendam a essas necessidades. As duas abordagens se complementam e são frequentemente usadas juntas no processo de design para criar produtos e serviços funcionais e fáceis de usar. Antes de detalharmos cada etapa do processo de design thinking, vamos dar uma olhada em alguns dos principais fatores:

1. Como entender o cliente



Ter empatia: Entender seu usuário é um impulso para alcançar a empatia ao procurar entender seu usuário em sua essência.



2. Desafiando suposições

Desafiar suposições: O primeiro passo para desafiar suposições é estabelecer uma hipótese na qual sua pesquisa procurará provar ou refutar suas suposições.

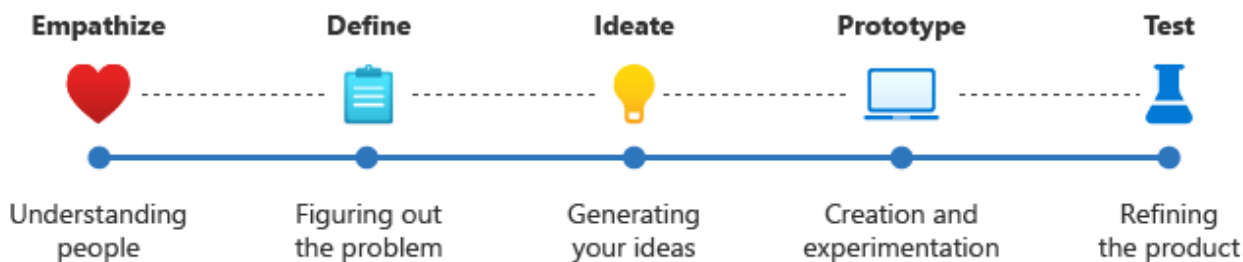
3. Criar soluções que permitam prototipar e testar as premissas



Teste A/B: Uma das maneiras mais eficazes de testar uma hipótese é construir e permitir que seus usuários testem suposições para refinar a solução mais ideal.

Agora que você entende o que é design thinking de alto nível, vamos dar um mergulho profundo em cada uma de suas etapas e como elas podem ser aplicadas à jornada de produto.

Cinco etapas do design thinking



Ter empatia: Para poder oferecer o melhor produto ou experiências, primeiro você precisa entender quem são seus usuários e o que eles precisam. Quais são os maiores desafios e pontos problemáticos? Para evitar operar sob suposições, é melhor gastar o máximo possível de tempo observando, engajando e conversando com usuários potenciais para obter uma melhor visão de como é uma solução ideal para eles.

Definir: Agora você reuniu todas as suas descobertas e insights de empatia com os usuários. Neste ponto, você deseja começar a formular uma instrução de problema clara que o orientará durante todo o processo de design.

Idear: Depois de identificar seus usuários-alvo e o que eles querem, você pode dividir essa fase em duas etapas, gerar ideias e tomar decisão com base nelas. Ideias "ruins" são bem-vindas.

Protótipo: É aqui que a "mágica" acontece. O objetivo desse estágio é tirar as ideias da fase de ideação e começar a transformá-las em algo tangível que você pode apresentar aos usuários reais.

Testar: Agora que você construiu a primeira iteração do seu protótipo, esta fase é dedicada a testar seu produto para obter insights reais, de usuários reais, em tempo real.

Vejamos como esse processo se parece em um cenário do mundo real usando nosso exemplo, o KrashAIO:

Fator-chave	Fases do	
	Design Thinking	Exemplo
Reconhecimento do usuário	Empatizar	Para obter perspectiva e insights sobre o espaço do problema, uma pesquisa foi enviada a várias comunidades de tênis, para entender seus pontos problemáticos em relação às suas experiências únicas de compra online.
Desafiar suposições	Definir e idealizar	<p>Como um entusiasta de tênis, você entendeu que operar sob suas próprias suposições limitaria as possibilidades de como seria uma solução ideal. Para evitar isso, depois de coletar o feedback das pesquisas, você criou duas personas de usuário às quais você se referiu durante o restante do processo inicial de desenvolvimento do produto.</p> <p>A partir daí, você foi capaz de debater possíveis soluções com base nas necessidades dos usuários, ajudando-os a redigir suas histórias de usuário, as quais mais tarde se tornariam o primeiro conjunto de recursos dos usuários.</p>
Criação de soluções	Protótipo e Teste	Nesta fase, os fundadores procuraram colocar essas ideias em prática, criando um protótipo de alta fidelidade baseado nas histórias dos usuários. O objetivo dos fundadores era demonstrar sua funcionalidade principal, a arquitetura de informação (AI) e o fluxo de usuários entre as telas.
Neste estágio, você pode criar alguns designs básicos		

Fator-chave	Fases do	
	Design Thinking	Exemplo
		<p>de tela que permitem que o usuário conclua suas metas principais e ajudam a satisfazer o requisito básico para cada recurso.</p> <p>Para obter os melhores insights sobre o fluxo de usuários, os fundadores decidiram que era melhor fazer um teste permitindo que um grupo seleta de usuários simulasse a passagem e:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Criar uma tarefa.2. Criar um perfil.3. Adição de informações de cobrança e envio. <p>A partir daí, eles voltaram à mesa de projeto para decidir sobre a construção de um MVP (Produto Mínimo Viável), onde eles passaram as próximas oito semanas para desenvolver o aplicativo de área de trabalho, para então começar a testar com a comunidade para obtenção de feedback.</p>

Onde aplicar o UX Design no Projeto?

Não faremos simplesmente um programinha, faremos um software funcional, pense que no futuro que pode ser bem próximo esse software será muito útil a você \$\$\$\$\$\$ e seu grupo.

Se esforce para desenvolver algo inovador e gerador de valor ao seu cliente. Aplique os conceitos aprendidos nessa aula para que seu produto seja útil e fácil.

Confiamos em você.